TABLETTE ÉDUCATIVE MULTIMÉDIA

Storio®

Manuel d'utilisation

Chers parents,

*Chez **VTech**®, nous savons combien l'apprentissage de la lecture est une étape importante dans le développement de l'enfant.*

*Nous voulons amener les enfants à découvrir la lecture de manière ludique et dynamique. C'est pourquoi nous avons créé **Storio**®, un livre électronique interactif, pour s'initier à la lecture grâce à des histoires animées.*

L'enfant rencontre de nouveaux personnages ou retrouve ses héros préférés au cours d'histoires drôles et entraînantes qui lui fournissent les outils pour apprendre à lire et lui donnent le goût de devenir un vrai lecteur !

*Chaque titre **Storio**® contient 4 jeux éducatifs relatifs à une histoire à lire et à écouter, ainsi qu'un mini-dictionnaire permettant de voir une définition de certains mots de l'histoire.*

*Le livre interactif **Storio**® permet également de s'initier à l'écriture, de visionner des photos, de lire des vidéos et d'exercer sa créativité artistique à travers des activités de dessin.*

***VTech**® propose une large gamme de titres spécialement développés pour **Storio**®. Le contenu de chaque titre, élaboré en adéquation avec les programmes scolaires français et en collaboration avec des spécialistes du développement de l'enfant, est adapté à une tranche d'âge particulière.*

*Nous vous remercions de la confiance que vous nous accordez dans notre démarche ludo-éducative et espérons que **Storio**® vous donnera entière satisfaction.*

L'équipe VTech

INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **Storio®** de **VTech®**. Félicitations !

Véritable innovation, **Storio®** est une tablette multimédia au contenu éducatif riche, varié et évolutif, conçue spécifiquement pour les enfants de 3 à 8 ans !

Avec la fonction "livre électronique", votre enfant découvrira de grandes histoires racontées à haute voix, accompagnées d'illustrations animées, qu'il prendra plaisir à écouter encore et encore et qui lui donneront le goût de la lecture.

Au fil de l'histoire, il enrichira son vocabulaire grâce au dictionnaire illustré expliquant les mots difficiles.

Avec la fonction "mot à mot", il pourra voir et entendre chaque mot de l'histoire et ainsi apprendre à lire progressivement.

De nombreux jeux lui permettront aussi d'évaluer sa compréhension de l'histoire, de travailler son français et de s'amuser en compagnie de ses héros préférés.

Storio® propose également un atelier d'écriture pour apprendre à tracer les lettres et les chiffres et des activités de création pour dessiner, colorier et exprimer sa créativité sans limites.

Véritable tablette multimédia, **Storio®** permet aussi de visionner ses photos, de les retoucher, de lire des vidéos ou d'écouter ses musiques préférées !

Storio® est un système évolutif qui dispose d'une large gamme de cartouches de jeu éducatives, adaptées à chaque âge.

Storio® peut également se connecter à un ordinateur pour télécharger de nouvelles histoires à lire et à écouter et pour suivre les progrès de son enfant.

Storio®
(stylet inclus)

Jeu « Rufus, un petit chien en ville »

Câble USB

Manuel d'utilisation

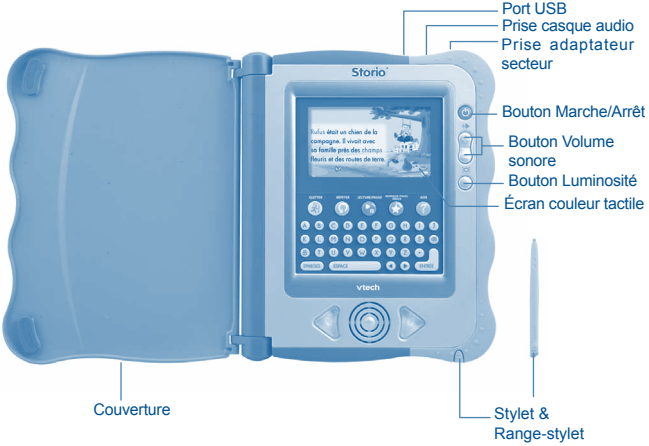
CONTENU DE LA BOÎTE

1. Tablette éducative multimédia **Storio®** de **VTech®**
2. Cartouche de jeu « Rufus, un petit chien en ville »
3. Un câble USB
4. Le manuel d'utilisation

Attention : pour la sécurité de votre enfant, débarrassez-vous de tous les produits d'emballage tels que rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches et étiquettes. Ils ne font pas partie du jouet.
Il est conseillé de conserver ce manuel d'utilisation car il comporte des informations importantes.

Warning: all packing materials, such as tape, plastic sheets, wire ties, and tags are not part of this toy, and should be discarded for your child's safety.

COMMANDES

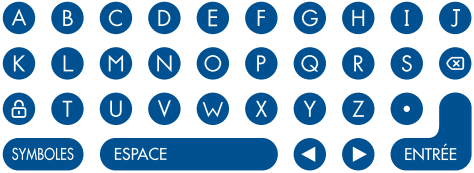


ÉLÉMENT	FONCTION
Bouton Marche/Arrêt	Appuyer sur ce bouton pour allumer et éteindre **Storio®**. Toujours éteindre **Storio®** avant d'enlever une cartouche de jeu.
Bouton Volume sonore	Appuyer sur " + " ou " - " pour ajuster le volume sonore. Pour couper le son, mettre le volume au minimum.
Bouton Luminosité	Appuyer sur ce bouton pour ajuster la luminosité de l'écran.
Écran tactile	Toucher l'écran avec le doigt ou avec le stylet pour jouer.

Port USB	Insérer le câble USB inclus dans le port USB pour connecter **Storio®** à un ordinateur. Plus d'informations en page 15.
Prise casque audio	Utiliser cette prise pour brancher un casque audio (non fourni).
Prise adaptateur secteur	Utiliser cette prise pour brancher un adaptateur secteur (non fourni).
Stylet et range-stylet	Toujours replacer le stylet dans le range-stylet après utilisation.
Couverture	À utiliser pour protéger l'écran de **Storio®**.

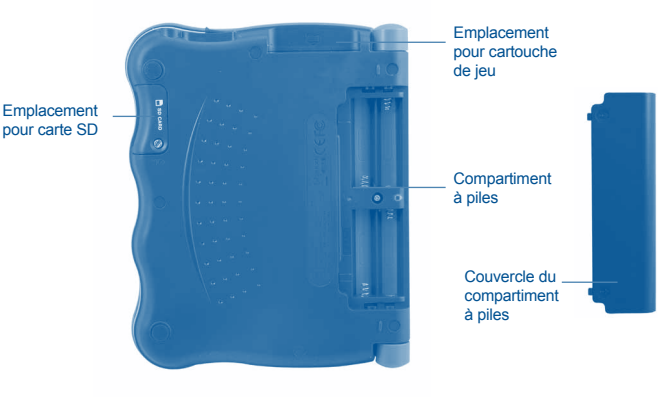
BOUTON		FONCTION
	Quitter	Pour revenir au menu précédent.
	Répéter	Pour réécouter une page dans le mode Histoire, ou entendre à nouveau la question dans les jeux.
	Lecture/Pause	Pour interrompre et reprendre la lecture de l'histoire.
	Marque-page/Index	Sélectionne « Marque-page » pour mettre un marque-page à cet endroit de l'histoire, ou « Index » pour choisir une page de l'histoire, dans certaines cartouches de jeu.
	Aide	Pour entendre à nouveau les instructions ou avoir un indice dans les jeux.
	Page précédente	Revenir à la page précédente de l'histoire.
	Page suivante	Aller à la page suivante de l'histoire.

Note : les pages de l'histoire peuvent aussi être tournées en touchant les flèches à l'écran.



CLAVIER ABÉCÉDAIRE

Appuyer sur les touches pour entrer son nom d'utilisateur, écrire un message d'accueil ou donner sa réponse à une question dans certains jeux.



COMPARTIMENT	FONCTION
Emplacement pour cartouche de jeu	Pour insérer une cartouche de jeu **Storio®**.
Emplacement pour carte SD	Pour insérer une carte SD (non incluse). Plus d'informations page 15.
Compartiment à piles	Insérer 4 piles AA (non incluses). Pour la mise en place des piles, voir paragraphe suivant.

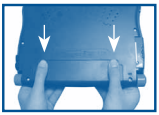
ALIMENTATION

PILES

Installation des piles

1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que **Storio®** est éteint.
2. Ouvrir le compartiment à piles situé au dos de **Storio®**, comme indiqué sur l'image 1.
3. Insérer 4 piles LR6/AA en respectant le schéma qui se trouve dans le compartiment à piles, comme indiqué sur l'image 2.
4. Refermer soigneusement le couvercle du compartiment à piles.

1



2

Mise en garde

Les piles fournies avec le produit permettent de tester le jouet en magasin mais ne sont pas des piles longue durée. Pour des performances maximales, nous vous recommandons d'utiliser des piles alcalines neuves.

Nous déconseillons l'utilisation de piles rechargeables.

- Ne pas mélanger différents types de piles ou d'accumulateurs.
- Seules des piles du type recommandé dans le paragraphe précédent doivent être utilisées.
- Mettre en place les piles ou les accumulateurs en respectant les polarités + et –.
- Ne pas mettre les bornes d'une pile ou d'un accumulateur en court-circuit (en reliant directement le + et le –).
- Ne pas mélanger des piles ou des accumulateurs neufs avec des usagés.
- Retirer les piles ou les accumulateurs en cas de non-utilisation prolongée.
- Enlever les piles ou les accumulateurs usagés du jouet.
- Ne les jeter ni au feu ni dans la nature.
- Ne pas tenter de recharger des piles non rechargeables.
- Enlever les accumulateurs du jouet pour les recharger.
- Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte.
- Le jouet ne doit pas être connecté à plus de sources d'alimentation électrique que le nombre conseillé.

Notes :

- En cas d'affaiblissement du niveau sonore ou d'arrêt des fonctions électroniques, éteindre le jouet plus de 15 secondes, puis le remettre en marche. Si le dysfonctionnement persiste, changer l'ensemble des piles avant réutilisation.
- La face intérieure du couvercle du compartiment à piles peut être munie d'une petite bande de mousse. Celle-ci permet un meilleur maintien des piles. Le compartiment à piles devra être soigneusement fermé pour éviter que de très jeunes enfants aient accès à cette bande de mousse (risque d'étouffement s'ils la portent à la bouche ou aux narines).
- Les jouets **VTech®** sont des équipements électriques et électroniques (EEE) qui, en fin de vie, feront l'objet d'une collecte sélective en vue de leur recyclage. Ainsi, afin de préserver l'environnement, **VTech®** vous recommande de retirer et de jeter vos piles usagées dans les containers prévus à cet effet, puis de déposer le jouet en fin de vie dans les points de collecte mis à disposition dans les magasins ou dans votre commune.

Le symbole de la poubelle barrée sur les produits et les piles ou sur leur emballage respectif indique que les équipements électriques et électroniques ainsi que les piles ne doivent pas être jetés dans les déchets ménagers car ils contiennent des substances pouvant être néfastes à l'environnement et à la santé.

Lorsque les symboles Hg, Cd ou Pb sont indiqués, cela signifie que la pile contient plus de mercure (Hg), cadmium (Cd) ou plomb (Pb) que la valeur spécifiée dans la Directive 2006/66/CE sur les piles et les accumulateurs.

La barre noire indique que le produit a été placé sur le marché après le 13 août 2005.

Contribuez à la protection de l'environnement en triant vos produits et piles usagés.

Pour plus d'informations sur la collecte et le tri des piles usagées, vous pouvez visiter le site Internet http://www.corepile.fr

Pour plus d'informations sur le tri des produits électriques et électroniques, vous pouvez contacter notre service consommateurs.

Lorsque **Storio®** est utilisé avec des piles, si l'icône apparaît à l'écran, cela indique que le niveau des piles est faible et que vous devez les remplacer. L'autonomie du jeu lorsque l'icône apparaît est approximativement de 10 à 30 minutes, selon le type de piles utilisé. Ensuite, **Storio®** s'éteindra automatiquement.

Pour préserver la durée de vie des piles, **Storio®** s'éteint automatiquement après quelques minutes d'inactivité. Appuyer sur le bouton **Marche/Arrêt** pour redémarrer **Storio®**.

ADAPTATEUR

Installation

Storio® peut également se brancher sur le secteur au moyen d'un adaptateur (vendu séparément).

Utiliser un adaptateur de type 7,5 V, 400 mA ou 9 V, 300 mA, d.c. à centre positif.
DC7.5V ⎓ 400mA
DC9.0V ⎓ 300mA +-(•)-- Nous recommandons l'utilisation d'un adaptateur **VTech®** 9 V.

1. Avant de brancher l'adaptateur, s'assurer que le jeu est éteint.
2. Insérer la fiche de l'adaptateur dans la connexion située en haut du jeu.
3. Brancher l'adaptateur sur le secteur.

Il peut arriver que des phénomènes parasites extérieurs perturbent le bon fonctionnement du jeu. En cas de brusque arrêt, il suffit de débrancher l'adaptateur de la prise de courant pendant quelques secondes, et de le rebrancher à nouveau. Ces parasites extérieurs peuvent provenir des décharges électrostatiques de votre corps ou de l'installation électrique à laquelle l'adaptateur est branché.

Mise en garde

- L'adaptateur n'est pas un jouet.
- Ce jeu ne doit être branché qu'avec un adaptateur aux caractéristiques recommandées par **VTech®** (voir paragraphe précédent).
- **VTech®** recommande aux parents de vérifier régulièrement l'état de l'adaptateur utilisé avec le jeu. Ils surveilleront tout particulièrement l'état du câble, du boîtier et de la prise de courant. En cas de dommage, le jeu ne doit pas être réutilisé avec l'adaptateur jusqu'à ce que celui-ci ait été remplacé.
- Débrancher l'adaptateur du secteur et du jeu en cas de non-utilisation prolongée.
- Ne jamais tenter de nettoyer le jeu avec des produits liquides.
- Ne jamais utiliser plus d'un seul adaptateur à la fois.

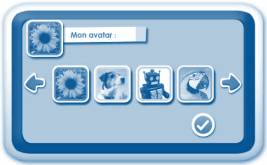
POUR COMMENCER À JOUER...

Étape 1 : Allumer Storio®

Allume **Storio®** en appuyant sur le bouton **Marche/Arrêt** pendant quelques instants.

Étape 2 : Personnaliser Storio®

La première fois que tu utilises **Storio®**, tu verras l'écran **Mon nom** et l'écran **Mon avatar**. Cela te permet de personnaliser **Storio®** en entrant ton nom et en choisissant une image pour te représenter. Utilise le clavier pour entrer ton nom et appuie sur la coche verte pour valider. Utilise les flèches bleues pour faire défiler les choix d'images et touches-en une pour la sélectionner. Appuie sur la coche verte pour valider.



De nouveaux thèmes peuvent être téléchargés à partir de l'**Explor@ Park**. Se reporter à la page 15 pour plus de détails.

Étape 3 : Menu

Dans le menu, tu as deux onglets : **Bureau** et **Récré**.

L'onglet **Bureau** regroupe les activités éducatives et le choix des options de **Storio®**.

L'onglet **Récré** regroupe les activités et outils de divertissement.

BUREAU

Cartouche de jeu

Si une cartouche de jeu a été insérée, tu verras apparaître l'icône de la cartouche dans le menu **Bureau**. Touche cette icône pour accéder au contenu de la cartouche.

Storio® doit être éteint pour insérer ou retirer une cartouche de jeu. La cartouche doit être insérée dans l'emplacement situé au dos du produit, comme indiqué sur l'image 3.

3

Note : les cartouches de jeu **Storio®** sont vendues séparément.

Sac à dos

Touche l'icône **Sac à dos** pour voir les nouvelles histoires que tu as téléchargées sur **Storio®** à partir de l'**Explor@ Park**. Voir page 15 comment télécharger des fichiers depuis l'**Explor@ Park**.

Apprenti'écriture

Cette activité permet d'apprendre à tracer les lettres majuscules d'imprimerie, les lettres minuscules cursives, les chiffres et des mots. Suis le tracé qui apparaît à l'écran pour apprendre à tracer chaque lettre et chaque chiffre dans le bon ordre.

Lorsque certaines cartouches de jeu sont insérées, des mots de l'histoire s'ajoutent à la liste.

Récompenses

Tu peux gagner des récompenses en lisant des histoires ou en jouant aux jeux de lecture. Touche l'icône **Récompenses** pour voir les récompenses que tu as gagnées.

Options

Touche l'icône **Options** pour changer tes informations personnelles, ton nom, ton avatar, ton message d'accueil et activer ou désactiver la musique de fond.

Mon nom : entre ton nom.

Mon avatar : choisis une image pour te représenter.

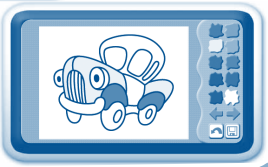
Message de bienvenue : entre un message d'accueil qui apparaîtra au démarrage de **Storio®**.

Musique de fond Activée/Désactivée : choisis si tu veux activer ou désactiver la musique de fond.

RÉCRÉ

Coloriage

Touche l'icône **Coloriage** pour accéder à l'activité de coloriage. Sélectionne un dessin parmi ceux qui te sont proposés, puis colorie-le grâce à la palette de couleurs sur la droite de l'écran.



Lorsque certaines cartouches de jeu sont insérées, tu auras accès à des dessins supplémentaires représentant les personnages du jeu.

Tu peux toucher l'icône **Annuler** pour annuler ta dernière action, et enregistrer tes dessins en touchant l'icône **Enregistrer**.

Les dessins sont enregistrés dans l'activité **Créativité** et ne pourront être rouverts que dans cette activité.

Photos

Touche l'icône **Photos** pour accéder à l'album photo. Tu pourras afficher ou faire défiler des photos que tu auras préalablement chargées sur une carte SD, ou dans la mémoire interne de **Storio®** à partir de l'**Explor@ Park**.

Storio® peut lire des photos aux formats JPG ou PNG, de préférence au format 480 x 272, et d'une taille maximale de 2 mégapixels.

Touche une photo pour l'afficher. Utilise les touches à l'écran pour zoomer ou dézoomer, faire défiler ou faire tourner tes photos.

Tu peux toucher l'icône **Diaporama** pour faire défiler tes photos dans un diaporama.

Dessin

Touche l'icône **Dessin** pour faire un dessin, ou retoucher une photo que tu as chargée sur une carte SD ou dans la mémoire interne de **Storio®** à partir de l'**Explor@ Park**.

Sélectionne « Nouveau » pour commencer un nouveau dessin. Sélectionne « Ouvrir » pour rouvrir un dessin ou ouvrir une photo.

Seules des photos au format JPG peuvent être ouvertes dans l'activité **Dessin**.

Différents outils sont disponibles pour dessiner :

Crayon : pour dessiner librement.

Ligne : pour tracer des lignes.

Cercle : pour dessiner des cercles.

Rectangle : pour dessiner des carrés ou des rectangles.

Épaisseur du trait : pour choisir l'épaisseur du trait.

Gomme : pour effacer tout ou partie de ton dessin.

Pour agrémenter ton dessin, tu peux y ajouter des tampons, des cadres ou des effets spéciaux.

Sélectionne un tampon sur la droite de l'écran, déplace-le là où tu souhaites le disposer sur ton dessin ou ta photo, puis relève ton stylet.

Tu peux choisir un cadre pour entourer ton dessin ou ta photo.

Tu peux ajouter un effet de distorsion sur ton dessin ou ta photo. Déplace-le à l'endroit voulu puis relève ton stylet pour le déposer.

Tu peux également utiliser un effet spécial qui modifiera toute ton image.

Tu peux toucher l'icône **Annuler** pour annuler ta dernière action, et enregistrer ton image sur une carte SD au format PNG en touchant l'icône **Enregistrer**.

Tu pourras ensuite visualiser tes images dans l'activité **Photos**.

Musique

Touche l'icône **Musique** pour accéder au lecteur de fichiers audio MP3.

Tu pourras accéder aux fichiers audio MP3 que tu auras préalablement chargés sur une carte SD ou dans la mémoire interne de **Storio®** à partir de l'**Explor@ Park**.

Le débit binaire (bitrate) recommandé des fichiers MP3 est de 64kpbs (128kbps maximum).

Vidéos

Touche l'icône **Vidéos** pour accéder au lecteur de fichiers vidéo MJPEG.

Tu pourras accéder aux fichiers vidéo au format MJPEG que tu auras préalablement chargés sur une carte SD à partir de l'**Explor@ Park.** Plus d'informations en pages 15 et 16.

JEU « RUFUS, UN PETIT CHIEN EN VILLE » INCLUS

Une fois la cartouche de jeu mise en place, sélectionne l'icône correspondante sur l'onglet **Bureau**. Sélectionne l'une des 3 activités en touchant l'icône correspondante.

Histoire : découvre une histoire passionnante, accompagnée d'effets sonores et d'animations.

Jeux : 4 jeux éducatifs pour s'améliorer en français.

Mini-dictionnaire : enrichis ton vocabulaire en découvrant la définition illustrée de certains mots de l'histoire.

Options : touche l'icône **Options** pour activer ou désactiver la musique de fond et surligner ou non les mots de l'histoire.

HISTOIRE

Il y a deux manières de commencer l'histoire. Tu peux soit appuyer directement sur la page à laquelle tu veux accéder dans l'index, soit appuyer sur **Marque-page** pour accéder à la page sur laquelle tu as mis un marque-page. Si tu n'as pas mis de marque-page, cette option sera désactivée.

Tu peux appuyer sur pour interrompre la narration ou toucher l'écran pour entrer en mode **Jeu libre**. Lorsque la narration de chaque page de l'histoire est terminée, on passe automatiquement en mode **Jeu libre**.

Pour reprendre la narration de l'histoire après l'avoir interrompue en appuyant sur , appuie à nouveau sur cette même touche.

Mode Jeu libre

Touche l'écran pour interrompre la narration de l'histoire et entrer en mode **Jeu libre**. En mode **Jeu libre**, tu peux toucher les mots de l'histoire pour les entendre prononcés individuellement, toucher les mots surlignés pour entendre leur définition, ou toucher les personnages à l'écran pour voir des animations et entendre des voix et des sons rigolos.

Si tu ne touches pas l'écran pendant un moment, tu passeras directement à la page suivante.

JEUX

Découvre 4 jeux liés à l'histoire pour t'améliorer en français. Le jeu **Quiz Histoire** est présent dans tous les titres **Storio®** pour tester ta compréhension de l'histoire. Trois autres jeux permettent de s'améliorer en français. Sélectionne l'un des jeux en touchant l'icône correspondante dans le menu

Écoute attentivement les questions et réponds-y en touchant un mot du texte, une partie de l'image à l'écran ou une touche du clavier, comme il te l'est indiqué.

Contenu éducatif des jeux

Quiz Histoire	Compréhension de texte
Le premier son	Identifier le premier son d'un mot
Apprenti'lettres	Découvrir les lettres majuscules et minuscules
Les mots contraires	Les antonymes

Quiz Histoire

As-tu bien tout compris de l'histoire de Rufus ? Teste ta compréhension en répondant aux questions sur l'histoire. Touche une partie de l'image ou un mot du texte pour répondre à la question.

Le premier son

Trouve le mot du texte qui commence par un son donné.

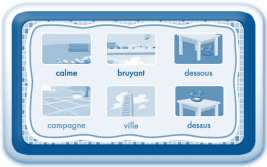
Apprenti'lettres

Trouve le mot du texte qui commence par une lettre donnée.

Puis Rufus suivit ses oreilles et écouta des musiciens de rue jouer de la guitare, de la trompette, du violon et des percussions.

Les mots contraires

Trouve les mots qui ont un sens opposé aux mots donnés.



MINI-DICTIONNAIRE

Le mini-dictionnaire affiche la liste des mots surlignés dans l'histoire, et en fournit une définition, accompagnée d'animations et de sons.

Pour approfondir la compréhension du mot, une question peut être posée en lien avec la définition du mot.

UTILISER L'ÉCRAN TACTILE

Storio® a un écran tactile que l'on peut utiliser avec son doigt, ou avec le stylet inclus. Toucher l'écran doucement pour sélectionner un élément.

Notes :

- N'utiliser que la pression nécessaire au fonctionnement du jeu. Une pression trop forte sur l'écran peut l'endommager.
- Ne pas utiliser le stylet s'il est cassé.
- Ne pas utiliser d'autres crayons que le stylet **Storio®** pour toucher l'écran.
- Ranger le stylet dans le range-stylet quand il n'est pas utilisé.

NETTOYER L'ÉCRAN TACTILE

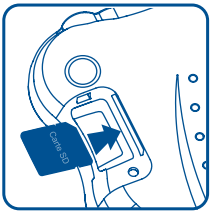
Si l'écran de **Storio®** présente des traces de doigts ou des salissures quelconques, vous pouvez le nettoyer avec un chiffon doux.

1. Humidifier légèrement le chiffon doux avec un peu d'eau et nettoyer **Storio®**.
2. Utiliser un chiffon propre et sec pour sécher l'écran. Répéter ces deux étapes autant que nécessaire.

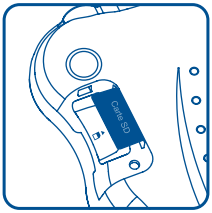
INSÉRER UNE CARTE SD

Vous pouvez insérer une carte SD (non incluse) dans **Storio®**, pour transférer des fichiers ou sauvegarder le contenu téléchargé depuis l'**Explor@ Park**.

- S'assurer que le produit est éteint.
- Localiser l'emplacement de la carte SD, au dos de **Storio®**.
- Ouvrir le couvercle à l'aide d'un tournevis ou d'une pièce de monnaie.
- Insérer la carte SD comme sur les images 4 et 5.
- S'assurer de replacer correctement le couvercle de l'emplacement de la carte SD.



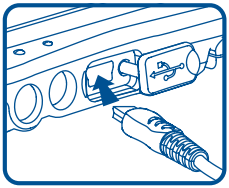
4

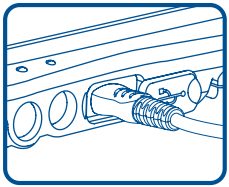


5

SE CONNECTER À UN ORDINATEUR

- Télécharger l'**Explor@ Park** depuis la page Internet **www.vtech-jouets.com/telechargements** et l'installer sur l'ordinateur.
- Insérer une carte SD, comme indiqué au point précédent.
- Mettre en marche **Storio®**.
- Localiser le port USB sur le côté droit en haut de **Storio®** et ouvrir le cache en caoutchouc.
- Insérer la plus petite prise du câble USB dans le port USB de **Storio®**.
- Insérer la plus large prise du câble USB dans le port USB de l'ordinateur. Le port USB porte habituellement le même symbole que sur le cache de **Storio®**. Voir images 6 et 7 ci-dessous.


6


7

- Après s'être connecté à un ordinateur grâce au câble USB, l'écran de **Storio®** affiche un écran de Connexion USB (image 8). Pour toute question relative au Centre de téléchargement, se référer à l'onglet **Aide** de l'**Explor@ Park**.

8

- Des **Explor@ Points** permettent de télécharger des histoires supplémentaires gratuitement. Trois **Explor@ Points** sont offerts lorsqu'on s'inscrit sur l'**Explor@ Park**.

LECTEUR VIDÉO

Storio® peut lire uniquement les vidéos au format MJPEG. Les autres formats vidéo peuvent être convertis afin d'être compatibles avec **Storio®**, en utilisant un logiciel spécifique (convertisseur vidéo, non fourni). Pour plus d'informations sur la conversion de fichiers vidéo, entrer « convertisseur de fichiers vidéo » dans un moteur de recherche Internet.

Il peut exister des restrictions légales liées à l'utilisation de fichiers vidéo, de films ou de programmes commerciaux, dont **VTech®** ne peut en aucun cas être tenu responsable.

Les utilisateurs ont la responsabilité de respecter la législation sur les droits d'auteurs en vigueur dans leur pays.

Les paramètres de format recommandés pour que **Storio®** puisse lire un fichier vidéo sont les suivants :

Type de fichier	**AVI**
Encodeur vidéo	MJPEG
Format d'affichage	480 x 272
Débit d'image (frame rate)	15fps
Débit binaire (bitrate)	2400kbps
Encodeur Audio	PCM
Piste audio (audio channel)	Mono
Taux de conversion (sampling rate)	22.05kHz

PHOTOS ET VIDÉOS DU KIDIZOOM VTECH®

Toutes les photos et les vidéos prises depuis **Kidizoom** ou **Kidizoom VideoCam** de **VTech®** peuvent être transférées et lues directement sur **Storio®**. Les fichiers peuvent être transférés en utilisant une carte SD (non fournie) ou grâce au câble USB depuis un ordinateur.

NOTE : ne pas déconnecter **Storio®** de l'ordinateur lorsque des fichiers sont en cours de téléchargement.

Lorsqu'il n'est pas connecté à un ordinateur, fermer par sécurité le cache du port USB de **Storio®**.

CONFIGURATION MINIMALE REQUISE DE L'ORDINATEUR

Configuration matérielle pour PC

Processeur : Pentium® 4,1 GHz ou supérieur
Mémoire : 256 Mo
Carte graphique : 1024 x 768 de 16 ou 32 bits
Résolution du moniteur : 1024 x 768
USB 1.1 ou supérieur
100 Mo d'espace libre sur le disque dur
Carte son et haut-parleurs compatibles avec Windows®

Logiciels PC compatibles

Les systèmes d'exploitation Microsoft® Windows® 2000, XP ou Windows Vista®
Version 6 ou plus récente d'Internet Explorer®
Adobe® Flash® Player 10 (pour télécharger la dernière version du lecteur Flash, merci de visiter le site Internet www.adobe.com)

Configuration matérielle pour Macintosh

Un ordinateur Macintosh avec un processeur Intel ou PowerPC G4 (1 GHz ou supérieur)
256 Mo de RAM (une mémoire de 512 Mo est recommandée)
100 Mo d'espace libre sur le disque dur
Un port USB est requis

Logiciels Macintosh compatibles

Mac OS X version 10.5 ou 10.6
Navigateur Internet Safari version 3.0 ou plus récente.
Adobe® Flash® Player 10 (pour télécharger la dernière version du lecteur Flash, merci de visiter le site Internet www.adobe.com)

Une connexion à Internet est nécessaire pour accéder aux fonctions de transfert de fichiers, sur PC comme sur Macintosh.

Microsoft®, Windows®, et/ou tout autre produit Microsoft mentionné sont soit des marques de Microsoft Corporation, soit des marques déposées de Microsoft Corporation.

Adobe®, le logo Adobe et Flash®, sont des marques déposées ou des marques commerciales d'Adobe Systems Incorporated aux États-Unis et/ou dans d'autres pays.

Intel®, Pentium® et Celeron sont des marques déposées de Intel Corporation ou de sa filiale aux États-Unis et dans d'autres pays.

Mac, Mac OS, Safari sont des marques déposés de Apple Inc, aux États-Unis et dans d'autres pays.

Les noms de produits mentionnés sont soit des marques déposées, soit des marques commerciales de leurs sociétés respectives.

Ce produit n'est ni exploité, ni sponsorisé par Adobe Systems Incorporated, éditeur de Flash.

ENTRETIEN

- Pour nettoyer **Storio®**, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de solvants ni de produits corrosifs.
- Éviter toute exposition prolongée de **Storio®** au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Entreposer **Storio®** dans un endroit sec.
- Ce jouet est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures. Ne jamais tenter de le démonter.

RÉSOLUTION DE PROBLÈME

Consultez cette section si vous rencontrez des difficultés lors de l'utilisation de **Storio®**. Pour éviter tout dysfonctionnement, nous vous recommandons de toujours vérifier que **Storio®** est éteint lorsque vous insérez ou enlevez une cartouche de jeu.

Si le problème persiste, contactez le service consommateurs au numéro indiqué à la fin de ce manuel.

Problème	Solution
L'image s'affiche sur l'écran LCD mais le son est inaudible.	Régler le volume sonore à l'aide du bouton situé en haut à droite de **Storio®**.
	Débrancher le casque.
L'image s'affiche sur l'écran LCD puis disparaît immédiatement.	Remplacer les piles par des piles neuves ou par un adaptateur secteur.
Aucune image ou une image déformée apparaît à l'écran, et appuyer sur le bouton Arrêt est sans effet.	Retirer toutes les sources d'énergie (piles ou adaptateur secteur) puis les remettre en place. Appuyer sur le bouton Marche.
	Retirer la cartouche de jeu et s'assurer qu'il n'y a aucun corps étranger dans l'emplacement prévu pour la cartouche. Réinsérer la cartouche dans l'emplacement et appuyer sur le bouton Marche
Rien ne se passe après avoir appuyé sur le bouton Marche.	S'assurer que les piles ont été correctement placées dans le compartiment à piles.
	Remplacer les piles par des piles neuves ou par un adaptateur secteur.
Il y a une cartouche insérée mais le message « Insérer une cartouche » apparaît à l'écran.	Retirer la cartouche de jeu et s'assurer qu'il n'y a aucun corps étranger dans l'emplacement prévu pour la cartouche. Réinsérer la cartouche dans l'emplacement et appuyer sur le bouton Marche.
Rien ne se passe lorsque **Storio®** est connecté à l'ordinateur.	S'assurer que le câble USB est bien branché, aussi bien du côté de **Storio®** que du côté de l'ordinateur.
	Si la connexion passe par un multi-port USB, connecter **Storio®** directement à l'ordinateur sans passer par ce multi-port USB.

Si **Storio®** ne détecte pas une cartouche de jeu insérée, essayer les solutions suivantes :

- Retirer toutes les sources d'énergie (piles ou adaptateur secteur).
- Utiliser un coton imbibé d'alcool à brûler ou de produit à vitres pour nettoyer soigneusement l'emplacement au contact de la cartouche.
- Si nécessaire, sécher les parties nettoyées avec un linge propre qui ne bouloche pas.
- Veuillez vous assurer que toutes les parties nettoyées sont bien sèches avant de remettre en place les sources d'énergie.

Des interférences environnementales, telles que de l'électricité statique ou des transitoires électriques rapides de l'alimentation peuvent provoquer de légers dysfonctionnements de **Storio®**. Dans certains cas, les paramètres de jeu enregistrés dans **Storio®** peuvent être perdus. Auquel cas, enlever puis remettre les piles, ou débrancher puis rebrancher l'adaptateur. Si les dysfonctionnements dus à l'électricité statique surviennent pendant le processus de téléchargement, déconnecter le câble USB, supprimer le fichier corrompu, enlever puis remettre les piles, ou débrancher puis rebrancher l'adaptateur. Puis reconnecter le câble USB et relancer le téléchargement.

SERVICE CONSOMMATEURS

Si vous rencontrez un problème qui ne peut être résolu à l'aide de ce manuel, ou pour toute question ou suggestion que vous souhaiteriez nous soumettre, nous vous invitons à contacter notre service consommateurs.

Avant de contacter le support technique, munissez-vous des informations suivantes :

- Nom du produit et numéro de série (situé derrière ou sous le produit).
- Type de problème rencontré.
- Manipulation faite juste avant que le problème ne survienne.

Pour la France, la Suisse et la Belgique francophones :

Service consommateurs VTECH
VTECH Electronics Europe SAS
24, allée des Sablières
78290 Croissy-sur-Seine
FRANCE
E-mail : vtech_conseil@vtech.com
Tél. : 0 820 06 3000 (0,12 €/min)
De Suisse et de Belgique : 00 33 1 30 09 88 00

Pour le Canada :

Tél. : 1 877 352 8697

VOUS AVEZ AIMÉ CE JEU ?

Vous pouvez nous faire part de vos commentaires sur notre site Internet www.vtech-jouets.com à la rubrique « Témoignages ».

Nous lisons tous les témoignages déposés. Cependant, nous nous réservons le droit de ne pas tous les mettre en ligne, en raison de contraintes matérielles ou lorsque les propos contenus dans un témoignage peuvent porter atteinte aux libertés et droits individuels.

À LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU PAR VOTRE ENFANT

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

PRODUIT DEL
DE CLASSE 1

2011 © VTech
Imprimé en Chine
91-002452-030 (注)